

ライトボット図鑑をつくろう！9/4

本時の目標

工夫してステージを設計し最短のプログラミングを考える。

本時の評価

工夫してステージを意欲的に設計し、最短のプログラミングを考える事ができた。

(発言・ワークシート④)

本時の展開

	学 習 活 動	学習指導上の留意点
導 入	① めあての確認。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">工夫してステージを設計しよう。</div> ② 学習活動を確認する。	本時のめあてを確認させる。 本時のゴールが「新しいステージを設計しライトボットの楽しさを伝えること」であることを知らせる。
展 開	③ ステージの設計手順を確認する。 ④ オリジナルのステージを設計する。 説明・紹介文も考える。 ⑤ 自分の設計したステージを紹介する。 ⑥ 本時の感想を書く。	プレゼン④を活用してステージの設計手順を確認する。 ライトボットの楽しさが伝わるようなステージを意識させる。 (ワークシート④) 友達のアイディアに感心を持ち良いところは取り入れるように促す。
ま と め	⑦ 感想を発表する。 ⑧ 次時の活動を確認する。	自分の感想との違いや共通点に気づかせる。 次時では、友達の良いアイディアも取り入れてステージを設計し交流を深める活動を行うことを知らせる。